

## MICROSOFT WORD

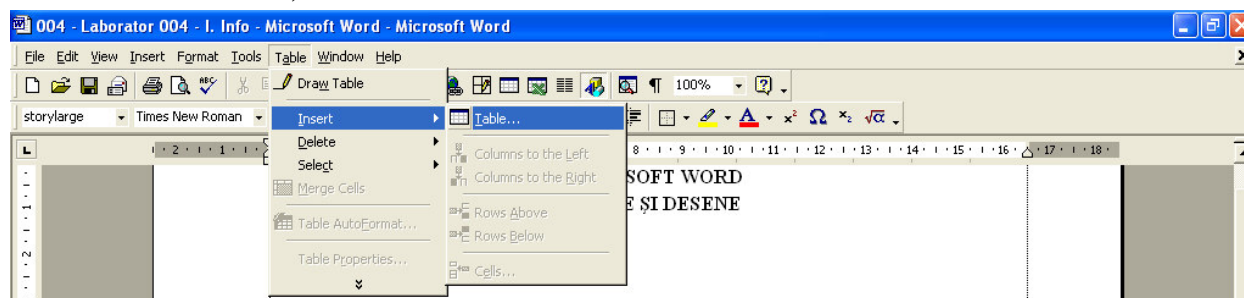
### TABELE ȘI DESENE

#### 4.1. Crearea unui tabel

Un tabel este o rețea de coloane și linii în care se pot introduce liste cu date, informații numerice, ilustrații, text și grafică. Comenzile din meniu sau barele cu instrumente specifice lucrului cu tabele simplifică aranjarea și formatarea tabelelor.

Crearea unui tabel cu ajutorul meniului se realizează astfel:

- se poziționează cursorul de editare în locul unde se introduce tabelul;
- în meniul **Table** se execută clic pe **Insert Table...**, care deschide fereastra de dialog **Insert - Table**;

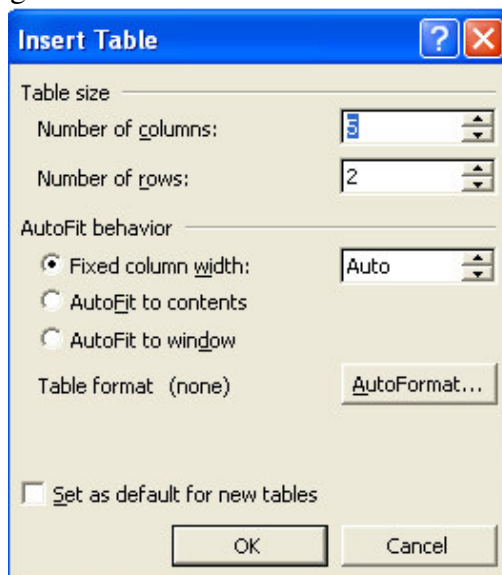


- în fereastra de dialog **Insert Table** există următoarele câmpuri în care se pot introduce valori pentru parametrii care definesc tabelul:

**Number of Columns** - se introduce numărul de coloane

**Number of Rows** - se introduce numărul de linii

**Column Width** - se introduce lățimea coloanelor din tabel; cu opțiunea **Auto**, lățimea paginii se distribuie în mod egal la numărul de coloane.



Se introduce numărul de coloane și de linii și se apasă **OK** (din fereastra **Insert Table**). După apăsarea butonului **OK** apare tabelul.


Într-o celulă activă (celula în care se găsește cursorul de editare) se pot introduce informații. Dacă textul este mai lung decât lățimea celulei, Word trece automat la linia următoare în cadrul acelei celule, măbind înălțimea celulei. Nu trebuie apăsată tasta Enter decât dacă se dorește demararea unui nou paragraf. Pe măsură ce se introduce sau se șterge text în interiorul unei celule, înălțimea celulei se adaptează automat la dimensiunea textului.


## 4.2. Desenare în Word

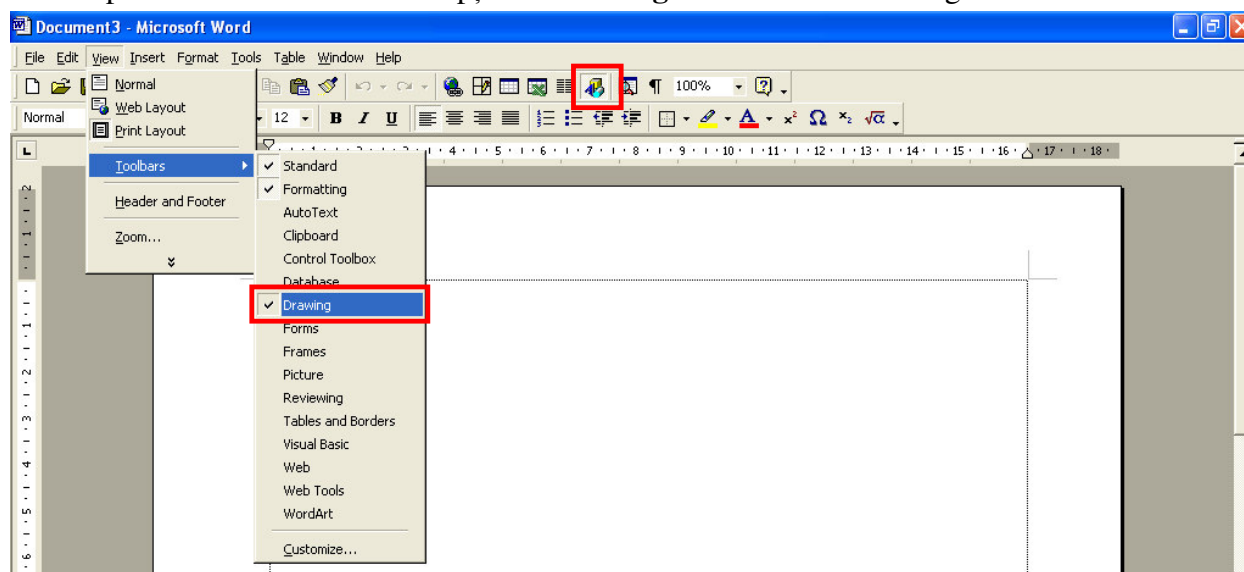
Microsoft Word, pe lângă diversele opțiuni de prelucrare a textelor pe care le oferă, dă posibilitatea utilizatorului de a desena, de a crea diferite forme, de a da culoare mesajelor pe care le are de transmis. Pentru a realiza aceste lucruri, editorul Word încorporează un utilitar special pentru realizarea de imagini grafice simple.

Acesta nu atinge performanțele sistemelor grafice specializate (de exemplu Corel Draw), dar pune la dispoziția utilizatorului unelte necesare pentru realizarea operațiilor grafice elementare, și are avantajul că, spre deosebire de obiectele create cu o altă aplicație și apoi inserate într-un document, obiectele create cu acest utilitar sunt obiecte ale documentului și pot fi inserate oriunde în document.

Butoanele necesare realizării elementelor grafice sunt prezente pe bara de desenare – **Drawing**.


Ascunderea/afișarea acestei bare se poate face în două moduri:

- prin apăsarea butonului **Drawing**  din bara **Standard** (icoană pe bara de meniu). Dacă butonul este apăsat, bara Drawing va fi afișată, în caz contrar va fi ascunsă.
- prin validarea/invalidarea opțiunii **Drawing** din fereastra de dialog **View - Toolbars**.




De obicei, bara **Drawing** este afișată în partea inferioară a ferestrei.


### Desenarea liniilor

Pentru a desena o linie se selectează butonul  (**Line**). Se plasează cursorul în poziția unuia din capetele liniei. Ținând apăsat butonul stâng al mouse-ului se deplasează cursorul până în poziția celuilalt capăt, apoi se eliberează butonul mouse-ului. *Dacă în timpul desenării unei linii este apăsată tasta <Shift>, linia desenată va fi perfect dreaptă.* Linia va fi desenată astfel încât să formeze cu orizontala un unghi de 0°, 30°, 45°, 60° sau 90°.


### Desenarea săgeților

Pentru a desena o săgeată se selectează butonul  (**Arrow**). Se plasează cursorul în poziția de start a săgeții. Ținând apăsat butonul stâng al mouse-ului se deplasează cursorul până în poziția celuilalt capăt, apoi se eliberează butonul mouse-ului. *Dacă în timpul desenării unei săgeți este apăsată tasta <Shift>, linia desenată va fi perfect dreaptă.*


### Desenarea dreptunghiurilor

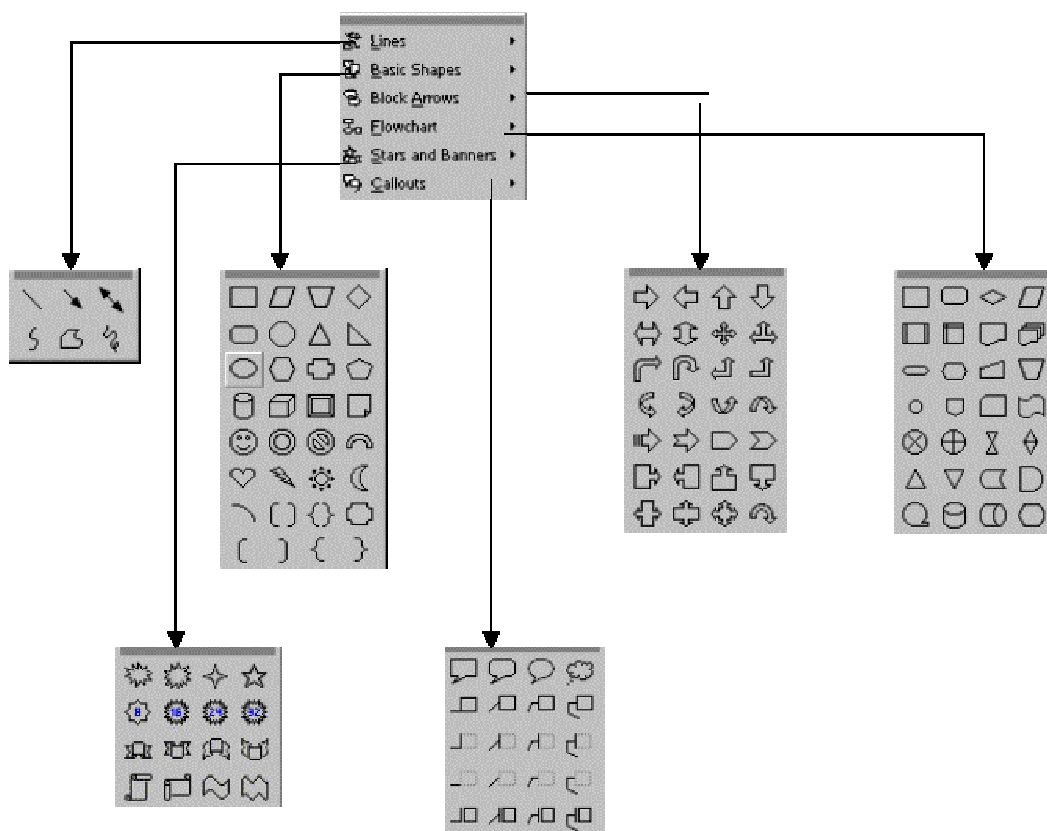
Pentru a desena un dreptunghi se selectează butonul  (**Rectangle**). Se plasează cursorul în poziția unuia din vârfurile dreptunghiului. Ținând apăsat butonul stâng al mouse-ului se deplasează cursorul până în poziția vârfului opus, apoi se eliberează butonul mouse-ului. Dacă în timpul desenării unui dreptunghi este apăsată tasta <Shift> va fi desenat un pătrat.

### Desenarea elipselor

Pentru a desena o elipsa, se selectează butonul  (**Oval**). Se plasează cursorul în poziția unuia din vârfurile dreptunghiului circumscris. Ținând apăsat butonul stâng al mouse-ului se deplasează cursorul până în poziția vârfului opus, apoi se eliberează butonul mouse-ului. Dacă în timpul desenării unui este apăsată tasta <Shift> va fi desenat un cerc.

### Butonul AutoShapes


Microsoft Word permite crearea unor forme geometrice variate, selectabile din meniul care apare la apăsarea butonului  (**AutoShapes**). Prin selectarea butonului **AutoShapes** va apărea un meniu din care se vor putea alege mai multe tipuri de forme: linii, forme de bază (cercuri, pătrate, triunghiuri, etc.), săgeți de tip bloc, elemente utile în scheme bloc, stele și steaguri, casete de text explicativ.



Butoanele prezentate anterior - **Line**, **Arrow**, **Rectangle** și **Oval** - se regăsesc și în AutoShapes, dar au fost trecute direct pe bara de desenare pentru că sunt folosite mai des.

Pentru a desena o formă cu **AutoShapes**, se selectează butonul corespunzător formei respective, din unul din meniurile ce apare la apăsarea butonului **AutoShapes**. Se poziționează cursorul în unul din colțurile figurii. Ținând apăsat butonul stâng al mouse-ului se deplasează cursorul spre vârful opus, până când forma și dimensiunea obiectului sunt cele dorite, apoi se eliberează butonul mouse-ului.

### ***Copierea, mutarea, ștergerea și modificarea obiectelor grafice***

Pentru a putea efectua diferite operații asupra obiectelor grafice, acestea trebuie întâi selectate. Obiectele grafice pot fi selectate numai dacă nu este selectat nici un buton din bara de desenare sau dacă este selectat butonul  (**Select Object**).

Pentru a selecta un obiect grafic se poziționează cursorul mouse-ului pe una din liniile ce compun obiectul și, atunci când cursorul se transformă într-o cruce cu săgeți se aplică un clic. Obiectul selectat este încadrat într-un dreptunghi pe ale cărui laturi se găsesc 8 marcaje (pătrățele negre) poziționate în vârfurile și mijloacele laturilor dreptunghiului. Excepție de la aceasta regulă fac doar liniile. La o linie sunt marcate doar capetele.

Pentru a modifica dimensiunile unui obiect grafic se execută următorii pași:

- se selectează obiectul;
- se poziționează cursorul mouse-ului pe marcajul dorit. Când cursorul se transformă într-o săgeată dublă se apasă butonul stâng al mouse-ului și se trage de mouse până când obiectul ajunge la dimensiunea dorită.


Pentru a muta un obiect se execută următorii pași:

- se selectează obiectul grafic;
- ținând apăsat butonul stâng al mouse-ului, se deplasează cursorul mouse-ului în noua poziție. În acest timp, cursorul mouse-ului ia forma unei cruci cu săgeți.

**Pentru a copia un obiect se efectuează operația de mutare ținând apăsată tasta <Ctrl>.**

Există situații în care aceleași comenzi trebuie aplicate la mai multe obiecte grafice. Pentru a fi posibil acest lucru, aceste obiecte trebuie selectate simultan. Problema este ca dacă este selectat un obiect, obiectul selectat anterior este deselected. Selectarea mai multor obiecte se poate realiza în mai multe moduri:


1. Se ține apăsată tasta <Shift> pe măsură ce sunt selectate obiectele.


2. Se selectează butonul  (**Select Object**) și se trasează cu mouse-ul un dreptunghi imaginar în care să fie cuprinse toate obiectele ce trebuie selectate. Aceasta metoda prezintă avantajul că este mai rapidă.

Pentru ștergerea unui obiect grafic se execută următorii pași:

- se selectează obiectul;
- se apasă tasta <Del>.

### **Inserarea casetelor text**

Butonul  (**Text Box**) este folosit pentru introducerea textelor în desene. Spre deosebire de textul introdus în mod normal într-un document, textul dintr-o casetă text este considerat ca făcând parte dintr-un obiect grafic.

Pentru a insera o caseta text se selectează butonul  (**Text Box**) și se desenează caseta text în același mod în care este desenat un dreptunghi. După inserarea casetei text, cursorul text este poziționat în interiorul casetei și textul se poate introduce și formata ca și textul documentului.


Dimensiunea casetei text nu este modificată automat dacă textul depășește spațiul casetei. Dacă textul nu este afișat în întregime caseta text trebuie mărită.

Caracteristicile unei casete text referitoare la dimensiune, poziție, linie de contur, model de umplere, pot fi modificate ca la orice alt obiect grafic.

### **Formatarea liniilor de desenare și a culorii de umplere**

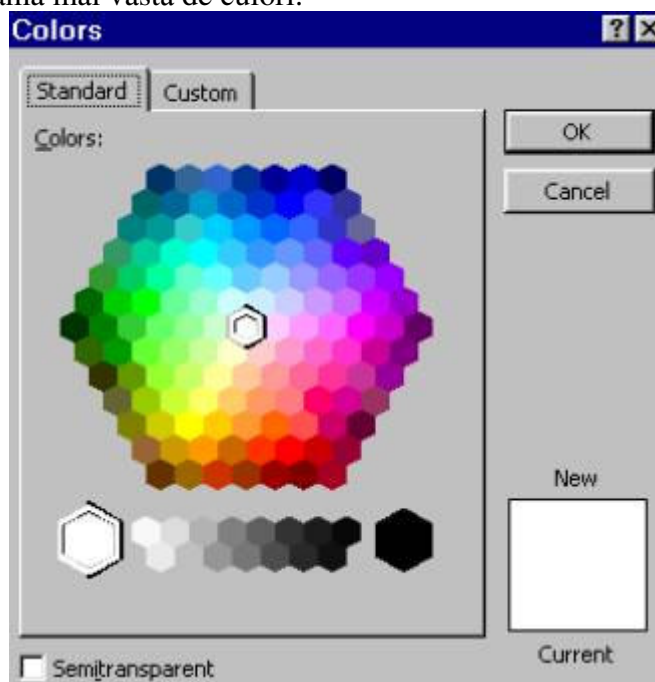
Ultimele opt butoane de pe bara de desenare (Drawing) sunt folosite numai pentru a stabili anumite opțiuni sau efecte pentru obiectele grafice deja desenate.


Pentru a modifica atributele unui obiect, acesta trebuie în prealabil selectat. Dacă nu este selectat nici un obiect, butoanele sunt inactice.

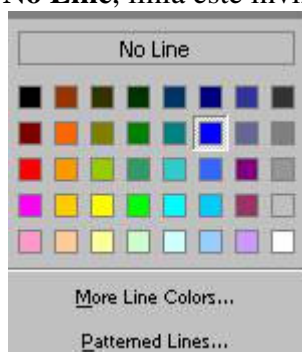
Butonul  (**Fill Color**) este folosit pentru a colora interior diferite obiecte grafice. Culoarea de umplere a obiectelor se selectează din lista afișată la apăsarea butonului.




Selectarea opțiunii **No Fill** duce la anularea culorii de umplere, deci obiectele vor fi transparente. Dacă se selectează opțiunea **More Fill Colors** este afișata fereastra de dialog **Colors**, care oferă o gama mai vastă de culori:




Butonul  (**Line Color**) permite modificarea culorii liniilor sau a conturilor obiectelor. Din lista afișată la apăsarea butonului se selectează culoarea de desenare a liniilor. Dacă se selectează opțiunea **No Line**, linia este invizibilă.

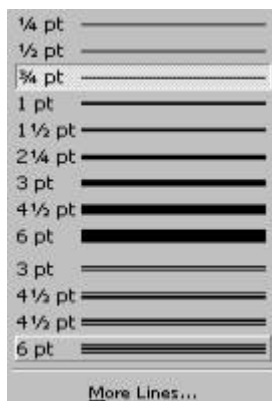


Butonul  (**Font Color**) permite modificarea culorii de scriere a textelor din casetele text. Culoarea de scriere se selectează din lista afișată la apăsarea butonului.

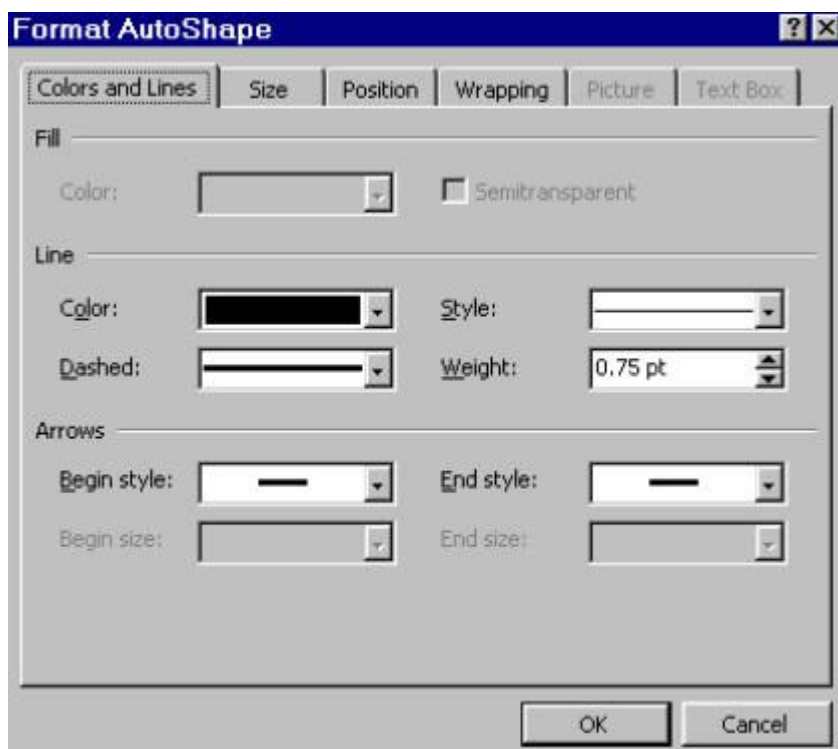


Butonul este activ doar dacă este selectată o casetă text. Dacă textul a fost deja introdus în casetă, pentru a-i modifica culoarea, textul trebuie selectat.. Abia după selecția textului se apasă pe butonul **Font Color**.

Butonul  (**Line Style**) permite selectarea de diferite grosimi pentru liniile din obiectele grafice.



Grosimile liniilor se pot selecta fie din cele predefinite (aflate pe bara Drawing), fie se pot defini de către utilizator cu comanda **More Lines** (dublul click pe linia căreia dorim să-i modificăm grosimea). Dacă se aplică aceasta comandă pe ecran apare fereastră de dialog **Format AutoShape**:




Secțiunea **Colors and Lines** a ferestrei de dialog conține două zone: **Line** (pentru definirea atributelor liniilor) și **Arrowhead** (pentru definirea atributelor săgeților).

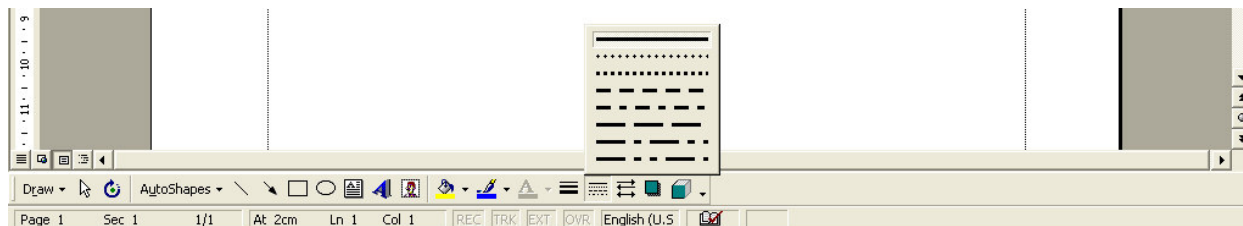
Zona **Line** este activă doar dacă este selectată o linie sau un obiect cu contur. În aceasta zonă sunt grupate următoarele informații:


- tipul liniei în lista **Style**;
- culoarea de desenare în lista **Color**;
- grosimea liniei de desenare în lista **Weight**.

Zona **Arrowhead** este activă doar dacă este selectată o linie sau o săgeată. Aici sunt grupate informații referitoare la tipul săgeții:

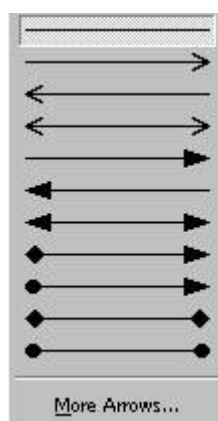
- forma săgeții în lista **Style**;
- grosimea săgeții în lista **Width**;
- lungimea săgeții în lista **Length**.


Butonul  (**Dash Style**) permite selectarea tipului de linie cu care vor fi desenate obiectele grafice. Tipurile de linie se selectează din cele predefinite:

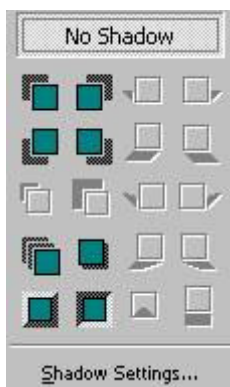


Butonul  (**Arrow Style**) este activ doar dacă este selectată o linie sau o săgeată. Butonul permite modificarea atributelor săgeții.

Tipurile de săgeată se pot selecta fie din cele predefinite, fie se pot defini de către utilizator cu comanda **More Arrows**. La aplicarea acestei comenzi apare fereastra de dialog Format **AutoShapes**, care a fost descrisă puțin mai devreme.



Butonul  (**Shadow**) permite adăugarea de umbre obiectelor grafice pentru a obține efecte grafice deosebite.




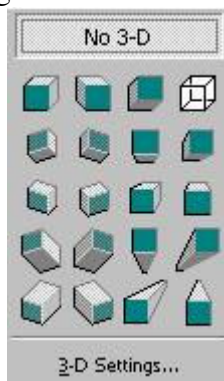
Dacă se selectează comanda **Shadow Settings** apare o nouă bară de instrumente - **Shadow Settings** - care conține următoarele butoane:





- **Shadow on/off**- specifică dacă se aplică sau nu umbra pe obiectul selectat;
- **Nudge shadow (up, down, right, left)** - umbra se mișcă cu câte un pixel în direcția specificată, în cazul în care umbra standard nu este pe placul utilizatorului;
- **Shadow Color**- permite alegerea unei culori, alta decât griul standard pentru umbră.

Butonul  (**3D**) permite adăugarea de efecte tridimensionale obiectelor selectate.



Dacă se aplică comanda **3D-Settings** apare o nouă bară de instrumente **3D-Settings** care conține următoarele butoane:



- **3D on/off**- specifică dacă se aplică sau nu efectul tridimensional asupra obiectului selectat;
- **Tilt down, Tilt up** - se răsuțește obiectul după o axă de simetrie orizontală;
- **Tilt left, Tilt right** - se răsuțește obiectul după o axă de simetrie verticală;
- **Depth** - stabilește adâncimea efectului **3D**;
- **Direction** - stabilește direcția efectului **3D**;
- **Lighting**- stabilește de unde va cădea lumina asupra obiectului, cât și intensitatea acesteia;
- **Surface** - stabilește tipul suprafeței (transparentă, mată, plastic sau metal);
- **3D-Color**- stabilește culoarea pentru efectul tridimensional

### Butonul Draw

Primul buton din bara de desenare, butonul **Draw**, conține o serie de comenzi cu care se aplică câteva operații speciale asupra obiectelor grafice. Comenzile sunt grupate într-un meniu afișabil la selectarea butonului.

De foarte multe ori este util ca mai multe obiecte grafice să fie tratate ca un întreg, pentru a putea fi mutate sau redimensionate împreună. Pentru a grupa mai multe obiecte grafice într-unul singur, trebuie parcurși următorii pași:

1. Se selectează toate obiectele ce vor fi grupate.

2. Se selectează butonul **Draw** din bara de desenare și se aplică comanda **Group**.

Un obiect grafic obținut prin grupare poate fi descompus în obiectele inițiale selectându-l și aplicând comanda **Ungroup**.





Obiectele grafice se pot suprapune peste text, sau chiar peste alte obiecte grafice. Efectul de suprapunere este vizibil numai în cazul obiectelor care nu sunt transparente. Implicit, ultimul obiect grafic inserat este cel vizibil în întregime, dar aceasta situație se poate schimba.


Comanda **Order** din meniul **Draw** are mai multe opțiuni. Primele patru opțiuni sunt folosite pentru a stabili planul în care va fi afișat obiectul selectat:

<b>Bring to front</b>	aduce obiectul din orice poziție în prim plan (“deasupra” celorlalte obiecte).
<b>Send to back</b>	obiectul selectat este plasat în ultimul plan (“în spatele” celorlalte obiecte).
<b>Bring forward</b>	obiectul selectat este adus cu câte un plan “în față”.
<b>Send backward</b>	obiectul selectat este plasat cu câte un plan “spre spate”.

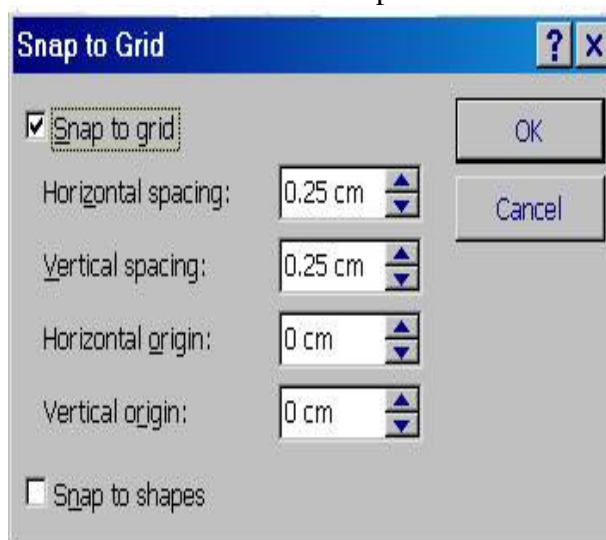
Ultimele două opțiuni specifică cum vor fi afișate obiectele în cazul în care un obiect grafic este plasat în textul documentului (trebuie făcut distincția între casetele text care sunt obiecte grafice și textul documentului).

<b>Bring in Front of Text</b>	obiectul selectat este suprapus peste text. Dacă obiectul nu este transparent, textul nu mai este vizibil.
<b>Send Behind the Text</b>	obiectul selectat este trimis “sub” text.

Obiectele selectate pot fi rotite cu comanda **Rotate or Flip**. Cu aceasta comandă obiectele se pot roti în mai multe moduri:

<b>Free Rotate</b>	obiectul se poate roti liber. La aplicarea comenzii în jurul obiectului apar 4 cerculețe verzi. Trăgând cu mouse-ul de aceste cerculețe obiectul selectat se poate roti sub orice unghi. La unele obiecte grafice mai apare și un romb de culoare galbenă cu ajutorul căruia se poate modifica imaginea sau forma inițială a obiectului (dacă se trage cu mouse-ul de el). Această comandă poate fi aplicată și prin selectarea celui de-al treilea buton din bara de desenare,  ( <b>Free Rotate</b> ).
<b>Rotate Left</b>	obiectul este rotit spre stânga cu 90°.
<b>Rotate Right</b>	obiectul este rotit spre dreapta cu 90°.
<b>Flip Horizontal</b>	obiectul este rotit orizontal cu 180°.
<b>Flip Vertical</b>	obiectul este rotit vertical cu 180°.

Uneori, utilizatorul are impresia că nu are control absolut asupra mouse-ului. Inserarea de noi obiecte și deplasarea lor nu se poate face în orice punct. Pentru a scăpa de acest impediment, din meniul **Draw** se aplica comanda **Grid**. Pe ecran apare fereastra de dialog **Snap to Grid**

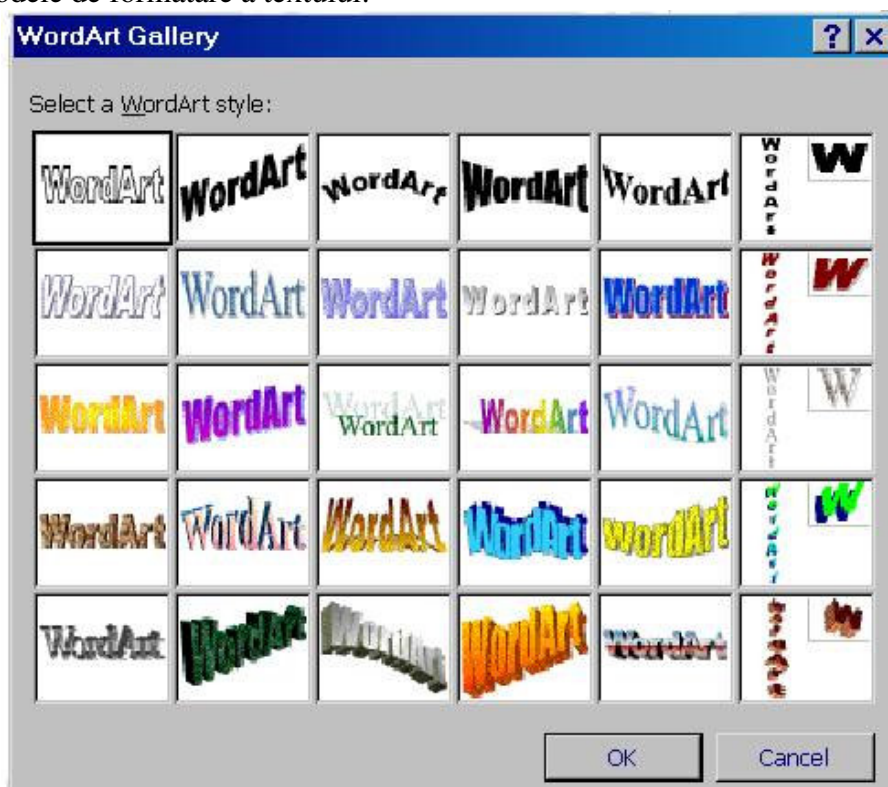


Dacă opțiunea **Snap to Grid** este marcată, deplasarea obiectelor este ghidată de o rețea imaginară de linii orizontale și verticale numita grid. Originea rețelei și distanțele dintre liniile ei sunt determinate de valorile câmpurilor ferestrei de dialog **Snap to Grid**.

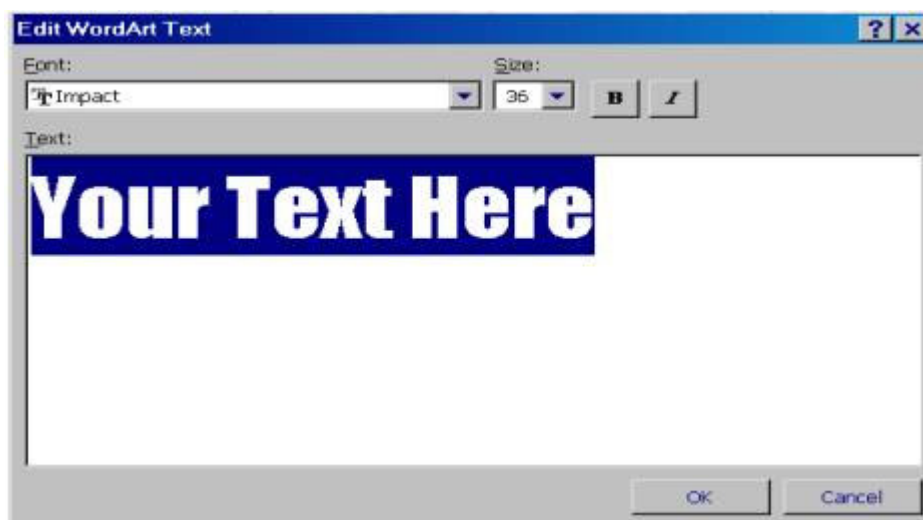
Rețeaua imaginară este luată în considerare numai dacă este validată opțiunea **Snap to Grid**, deci pentru a avea control total asupra mouse-ului aceasta opțiune trebuie deselectedată.

### Butonul Word Art

Butonul **Word Art** permite inserarea într-un document a unor texte formate cu efecte speciale. La apăsarea acestui buton apare fereastra de dialog – **Word Art Gallery**, care conține mai multe modele de formatare a textului:



După selectarea unui model de scriere pe ecran apare fereastra **Edit WordArt Text**.



Casetă din această fereastră de dialog conține textul “**Your Text Here**”. Se șterge acest text și se introduce textul care trebuie scris cu efecte speciale.

Setul de caractere utilizat poate fi schimbat selectând fontul dorit din lista **Font**. Dimensiunea caracterelor este determinată de valoarea selectată din lista **Size**.

Aceasta lista conține și opțiunea **Best Fit**. La selectarea acestei opțiuni aplicația va selecta automat dimensiunea caracterelor astfel încât textul să ocupe cât mai mult din spațiul obiectului inserat în document, fără a deforma caracterele.

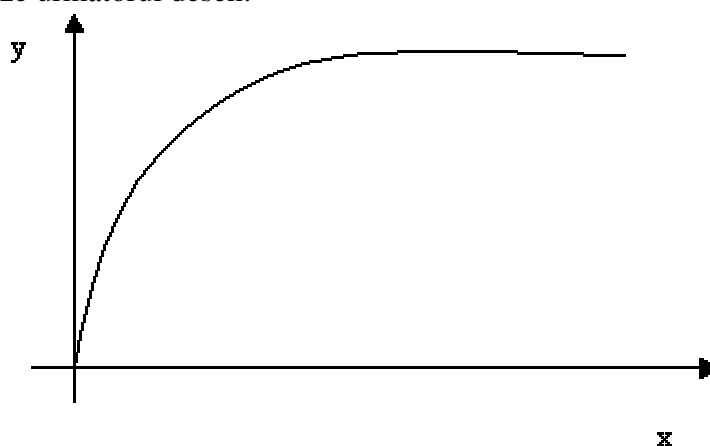


La crearea unui obiect cu **Word Art** apare o noua bară de instrumente – **Word Art** - cu următoarele comenzi:



<b>Insert WordArt</b>	introducerea unui nou obiect WordArt
<b>Edit Text</b>	modificarea textului din obiectul WordArt selectat
<b>WordArt Gallery</b>	modificarea efectului de scriere pentru obiectul WordArt selectat
<b>Format WordArt</b>	modificarea culorilor, formei, poziției obiectului WordArt selectat
<b>WordArt Shape</b>	modificarea formei efectului de scriere selectat
<b>Free Rotate</b>	rotirea textului scris cu WordArt
<b>WordArt Same Letter Heights</b>	egalizarea înălțimii tuturor literelor din text
<b>WordArt Vertical Text</b>	schimbarea direcției de scriere (verticală - orizontală)
<b>WordArt Alignment</b>	aliniera textului
<b>WordArt Character Spacing</b>	setarea spațiilor dintre caractere. Opțiunile posibile sunt:
	Very Tight spațiul dintre caractere este 60% din cel normal
	Tight spațiul dintre caractere este 80% din cel normal
	Normal spațiul dintre caractere este normal
	Loose spațiul dintre caractere este 120% din cel normal
	Very Tight spațiul dintre caractere este 150% din cel normal
	Custom spațiul dintre caractere este determinat de procentul stabilit în câmpul atașat opțiunii

### Exemplu

Să se realizeze următorul desen:



Pentru a crea acest desen trebuie executați următorii pași:

1. Se selectează butonul  (**Arrow**).
2. Se poziționează cursorul în punctul de start al liniei orizontale. Ținând apăsat butonul stâng al mouse-ului se deplasează cursorul până în poziția celuilalt capăt; apoi se eliberează butonul mouse-ului. Pentru ca linia să fie perfect dreaptă ar trebui ca în timpul trasării liniei să fie apăsată tasta **<Shift>**.
3. Se repeta pașii 1 – 2 pentru a trasa și linia verticală.
4. Se selectează butonul  (**Autoshape, Line, Curve**).

5. Se aplică un clic în punctul de start al curbei. Se eliberează butonul mouse-ului. Se aplică un alt clic în punctul în care se modifică raza curburii. Se eliberează butonul mouse-ului. Se aplică un dublu clic în punctul final al curbei.

Pentru a introduce textele x și y se folosesc casetele text.

6. Se apasă butonul  (**Text Box**).

7. Se aplică un clic într-unul din vârfurile casetei text. Ținând apăsat butonul stâng al mouse-ului se deplasează cursorul până în poziția vârfului opus; apoi se eliberează butonul mouse-ului. Se aplică un clic în interiorul casetei și se introduce textul: x.

8. Se repetă pașii 6 – 7 pentru a introduce și textul y. Textele x și y apar încadrate într-un chenar. Pentru ca acest chenar să nu apară el trebuie să fie trasat cu linie invizibilă.

9. Se selectează caseta x.

10. Se selectează butonul  (**Line Color**), opțiunea **No Line**.

11. Se repetă pașii 9 – 10 și pentru caseta y.

Este recomandabil, ca după terminarea unui desen, obiectele componente ale acestuia să fie grupate, astfel încât tot desenul să fie tratat ca un întreg.

12. Se selectează butonul  (**Select Objects**).

13. Se trasează cu mouse-ul un dreptunghi imaginar în care să fie cuprinse toate obiectele desenului.

14. Se selectează butonul **Draw**, comanda **Group**.